SUPER
3
D&T
MANUAL
DE PERÍCIAS
Suplemento
para o RPG
Super 3D&T
CARLOS MAURILIO 'TÉKO' MARTINS

SUPER
3
D&T
MANUAL DE PERÍCIAS
Suplemento para o RPG Super 3D&T
CARLOS MAURÍLIO 'TEKO' MARTINS

CRÉDITOS

Edição, Texto, Capa e Revisão

Carlos Maurilio "Téko" Martins

Arte

Todas as ilustrações, bem como seus personagens, são marcas registradas de terceiros.

Agradecimentos Especiais

Meus pais

Elizabeth "Véia" Guedes
Antonio Carlos "Kalú" Martins

Minha cúmplice

Raquel Piegas

Meus amigos

Leonardo "Duendelho" Sanches
Rafael "Taquarito" Bisso
Ricardo "Deroslav" Mega
Martin "Kophidis" Mega
José Manuel "Hyde" Junior
Leonardo "Thundersteel"
Airton "Kess The Ranger" Medina
Renato "Ganodorf" Amado
Fernando "Kadith" Silveira
Rodrigo "Bellenus" Silveira
Rafael "Muzza" Mozzillo
Mara Mega (valeu pelos lanches durante as sessões de jogo!)
Rafael Mena

Maury "Shi Dark" Abreu

Marcelo Cassaro "Paladino"

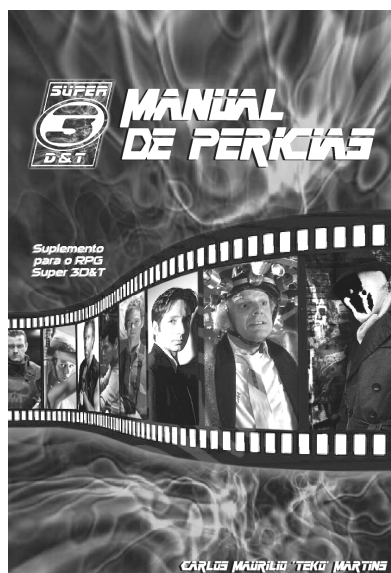
Eddie J. D. Sterren (pelas sugestões e criação da regra da Segunda Chance)

A todos os membros e amigos das comunidades 3D&T Brasil e Super 3D&T (Orkut)

Ao pessoal da revista digital Acerto Crítico

Referências

GURPS Módulo Básico 2ª Edição, GURPS Supers, Manual 3D&T Alpha, D&D Livro do Jogador, Revista Dragão Brasil #42.

SUPER
D&T
MANUAL DE PERÍCIAS
Suplemento para o RPG Super 3D&T
CARLOS MAURILIO "TEKO" MARTINS

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES

Equipe C.S.I.: Criminalística

S3D&T é um jogo de RPG genérico. Embora seus temas principais sejam combates épicos contra monstros e torneios entre os melhores lutadores do mundo, ele pode acomodar qualquer gênero e cenário — fantasia medieval, horror, ficção científica e qualquer outro. Em alguns casos, contudo, os personagens podem precisar de um pouco mais de realismo.

Perícias e Especializações são parte desse realismo. Em certos gêneros de aventuras, os heróis não sabem apenas lutar. Eles são cientistas, espiões, detetives, médicos... ou seja, possuem outras capacidades.

Lutar continua sendo a principal habilidade para um personagem de S3D&T. Seu poder de combate é definido por suas Características, Vantagens e Desvantagens. Os conhecimentos das Especializações são opcionais: nenhum personagem precisa tê-las. Mas você pode, se quiser, comprar muitas Especializações, reduzindo seu poder de combate para poder fazer outras coisas.

Como ser Perito?

Cada grupo de perícia representa conhecimentos, coisas que o personagem sabe fazer além de lutar.

Comprando Especializações

Você pode escolher para o personagem uma pequena área de cada grupo de Perícia, ou seja, as Especializações.

Por 1 ponto, você pode escolher três Especializações quaisquer, as Especializações escolhidas não precisam pertencer todas ao mesmo grupo de Perícia.

Nível de Perícia (NP)

Para se realizar um Teste de Perícia (veja a seguir), primeiramente é necessário o jogador calcular o Nível de Perícia de seu personagem. Este número representa as chances de sucesso que o personagem terá ao testar seus conhecimentos (suas Especializações).

O Nível de Perícia (NP) é obtido somando-se 5 ao valor da Característica que for necessária no Teste de Perícia Exemplo: um personagem precisa fazer um teste de Adestramento (Animais); a Característica necessária ao teste é a Habilidade. O personagem possui H3, e, portanto NP8 (H3+5=NP8). Dependendo das Vantagens e/ou Desvantagens, e até mesmo das Características do personagem, o NP em cada uma de suas Especializações irá variar. Para facilitar os testes, é aconselhável anotar, no momento da criação do personagem, seus valores de NP juntamente com cada uma de suas Especializações na ficha de personagem.

Testes de Perícias

Muitas vezes você precisará jogar dados para testar uma Especialização — se tiver as ferramentas, instrumentos ou outros meios necessários, você terá grandes chances de sucesso.

Para quem conhece algumas Especializações de Sobrevivência, encontrar abrigo contra a chuva é coisa fácil. Contudo, diante de certas situações complicadas (como abrigar-se contra uma chuva de meteoros, talvez), o mestre pode exigir um teste de Perícia.

Algumas situações podem ser tão simples, que mesmo um personagem sem a Especialização necessária pode fazer um teste de Perícia (embora suas chances de sucesso sejam bem menores). Por outro lado, em situações muito difíceis, apenas um personagem treinado tem chance de sucesso (você não pode fazer o teste se não tiver a Especialização, mesmo que seja impossível falhar no teste).

Um teste de Perícia é feito da seguinte forma: caso possua a Especialização, o jogador rola 2d e compara o resultado com seu Nível de Perícia (NP), Caso o resultado for menor ou igual ao NP, o teste foi bem sucedido, mas note que um resultado 11 ou 12 é SEMPRE uma falha, assim personagens com Características altas ainda terão duas chances de falhar em seu Teste de Perícia. No caso do herói não possuir a Especialização, ele rola 3d para o teste, sendo que nesse caso, um resultado 17 ou 18 também são considerados falhas.

Regra Opcional - Segunda Chance

O mestre pode restringir novos testes em certas Especializações após uma falha normal (rolando um resultado acima do NP do personagem e abaixo de 11 e 12 em uma rolagem de 2d); porém, em outras situações, a seu critério, ele pode permitir uma nova tentativa logo após uma falha normal.

Se o personagem for bem sucedido, ele consegue corrigir seu erro, provavelmente sem consequências negativas. Porém, se falhar novamente (rolando um resultado acima de seu NP), está será considerada uma Falha Crítica (o mesmo que um resultado 11 ou 12 em uma rolagem de 2d – veja anteriormente).

O mestre deve avaliar em quais situações é possível uma Segunda Chance.

LISTA DE PERÍCIAS

Você verá a seguir explicações sobre cada grupo de Perícia, e também a lista de Especializações desses grupos. Esta lista fornece as seguintes informações para cada uma das Perícias/Especializações:

NOME DO GRUPO DA PERÍCIA

Descrição geral do grupo de Perícia.

● Especialização (Caract. usada no NP) **Mod. do NP**
[Outras observações]

Descrição da Especialização (como ela funciona).

ANIMAIS

Você sabe cuidar de animais e tratar de seus ferimentos, evitar animais perigosos, e até domar animais. Em mundos de fantasia, esta perícia também permite falar a língua dos animais. A critério do mestre, a perícia também pode se aplicar a monstros e outras criaturas fantásticas.

● Adestramento (Hab) **NP-3**

Esta é a habilidade de treinar e trabalhar com todos os tipos de animais. Para treinar um animal, o adestrador deve ser bem sucedido em um teste em cada dia de treinamento. Uma falha significa que o animal não aprendeu nada. Duas falhas seguidas significam que o animal atacou o adestrador. O tempo que se leva para adestrar um animal depende da sua inteligência e afabilidade.

Esta Especialização pode também (em alguns momentos) ser usada para acalmar um animal selvagem, perigoso ou não adestrado. NP-2 se a criatura for selvagem ou estiver muito assustada, NP-5 se ele for um animal que ataca seres humanos.

Por fim, esta Especialização proporciona uma certa vantagem numa luta contra animais. Se seu NP for maior ou igual a 7, qualquer ataque feito contra você por um animal estará submetido a um redutor de FA final -1, porque você é capaz de prever seu comportamento. Se você for Perito nesta Especialização, os ataques do animal estarão submetidos a um redutor de FA final -2.

● Montaria (Hab) **NP-2***
[*NP-1 com Adestramento]

Esta Especialização é diferente para cada tipo de animal (em outras palavras, você precisa escolher um animal no qual deseja se especializar). Se você encontrar um tipo de montaria com o qual não está familiarizado, deverá usar seu NP com o tipo de animal mais próximo. Se souber como montar a cavalo, por exemplo, você estaria submetido a um redutor de -1 numa tentativa de cavalgar um camelo, -3 para um golfinho e 0 para uma mula.

Você deve fazer um teste ao tentar montar um animal pela primeira vez e repeti-lo toda vez que alguma coisa assustá-lo ou provocá-lo (um salto, por exemplo). Caso a criatura a ser montada não seja “comum” (como um dragão), o teste sofre um redutor cumulativo de NP-2.

● Veterinária (Hab) **NP-2***
[*com 1 Especialização de Medicina ou Adestramento]

Esta é a habilidade em cuidar de animais feridos ou doentes. Trata-se de uma Especialização médica (veja a Perícia Medicina). O veterinário recebe ainda um bônus de +2 em seu teste se o animal já o conhece e confia nele, ou então um redutor (cumulativo) de -1 ou pior se o animal for de um tipo com o qual não está familiarizado.

ARTES

Você tem sensibilidade e talento para artes. Sabe cantar, dançar, desenhar, pintar, fazer esculturas, tocar instrumentos musicais...

● Atuação (Hab) **NP-2***
[*NP-1 com Dissimulação ou Trova]

Esta é a habilidade de atuar num palco ou na tela. Ela é diferente de Dissimulação pelo fato de você estar tentando entreter as pessoas, mas não necessariamente enganá-las. Se esta Especialização for estudada, ela incluirá também o conhecimento profissional do tipo de atuação apropriado para o período (direção de cena, relação entre ator/agente/produtor, tipos de câmera, etc.).

● Canto (Hab ou Res) **NP-2***
[*NP-1 com Boa Fama ou Aparência Agradável]

Esta é a habilidade de cantar de modo agradável. Um sucesso em um teste significa que a audiência gostou de sua canção. Receba um redutor de -1 se audiência não entender a língua em que você está cantando.

● Carpintaria (Hab) **NP-2**

Esta é a perícia na fabricação de objetos de madeira. Um sucesso em uma jogada de teste permite a realização de uma hora de trabalho competente de carpintaria. Uma falha significa que o resultado do trabalho foi ruim. Receba um bônus de +2 no teste caso esteja sendo supervisionado ou assistido por alguém com NP7 ou maior; ou um redutor de -2 (cumulativo) se não tiver boas ferramentas.

● Correaria (Hab) **NP-2**

Esta é a Especialização em se trabalhar com couro para fazer cintos, selas, armaduras, etc. Alguém que tenha esta Especialização será capaz de fabricar objetos novos ou consertar usados. Com um sucesso em um teste, ele é capaz de determinar o valor de um objeto de couro.

Aragorn: Adestramento

● Culinária (Hab) **NP-2**

Esta é a habilidade no preparo de uma refeição agradável, a partir da matéria prima (não apenas água, calor e lataria). Em qualquer sociedade "ao ar livre", esta Especialidade incluirá a habilidade de limpar a caça, ou seja, preparar um animal recém abatido para o cozimento.

● Dança (Hab) **NP-2**

Esta é a capacidade de executar danças peculiares à sua própria cultura e de aprender novos estilos rapidamente. Uma dança será familiar depois que você conseguir executá-la com sucesso por 3 vezes. Note que algumas Desvantagens ou deficiências físicas do personagem tornam esta Especialização completamente impossível!

● Desenho/Pintura (Hab) **NP-3**

Esta é a habilidade de desenhar e pintar com beleza e precisão. Um sucesso num teste desta Especialização poderia significar (por exemplo) que você fez um desenho bom o suficiente para ajudar na identificação de uma pessoa, desenhar um mapa fácil de seguir ou mesmo pintar um quadro bom o suficiente para trocar por uma refeição.

● Escultura (Hab) **NP-2**

Esta é a habilidade de moldar uma imagem razoavelmente semelhante a um ser humano ou um objeto, usando argila, madeira, marfim ou o que lhe venha às mãos. Para se produzir uma escultura em metal (ou um golem) é necessário ter habilidade com Ferraria.

O tempo necessário é decidido pelo Mestre. O uso principal da escultura é como meio de vida, mas ela pode ser muito útil para aventureiros.

● Ferraria (Hab) **NP-2**

Esta é a habilidade de trabalhar manualmente com ferro e outros metais não-preciosos. Para este trabalho é necessário uma forja, mas dispondo do material adequado, um ferreiro é capaz de construir uma em mais ou menos 30 dias (caso não possua o material, deve-se adquiri-lo pagando-se o custo em dinheiro ou em pontos de Experiência a critério do Mestre, dependendo da forja).

● Fotografia (Hab) **NP-2**

Esta é a habilidade de usar uma máquina fotográfica e uma câmara escura (ou estúdio digital) adequadamente, para produzir fotos reconhecíveis e atraentes.

Pode-se usar modificador de NP tanto para testar o uso de máquina fotográfica quanto para a revelação das fotos.

● Instrumento Musical (Hab) **NP-1**

Cada instrumento musical é um talento à parte. O uso da Especialização irá permitir ao personagem se apresentar com competência com o instrumento em questão. Faça um teste para cada nova performance.

● Joalheria (Hab) **NP-3***
[*NP-2 com Ferraria]

Esta é a habilidade no trabalho com metais preciosos de todos os tipos, fabricação de jóias, decoração de armas e assim por diante. É necessária uma forja (veja Ferraria) para trabalhar o metal. Um joalheiro é capaz de identificar qualquer metal precioso, ou determinar o valor de qualquer bugiganga preciosa, se conseguir um sucesso em um teste.

● Olaria (Hab) **NP-2**

Esta é a Especialização no trabalho com vários tipos de cerâmica. Um oleiro é capaz de fazer potes e outros utensílios de argila. Com um sucesso em um teste, ele será capaz de identificar a argila apropriada (para tijolos ou utensílios domésticos); determinar a origem ou o valor de um objeto de cerâmica; etc.

● Poesia (Hab) **NP-2***
[*NP-1 com Aparência Agradável]

Esta é a habilidade de compor qualquer tipo de poesia conhecido em sua civilização com "boa" qualidade, em qualquer língua em que você tenha fluência. Um teste de Poesia bem sucedido significa que você compôs um bom poema, num espaço de tempo adequado (determinado pelo Mestre). Uma falha significa que você não foi capaz de apresentar boas rimas, ou (pelo motivo que for) sua audiência simplesmente não gostou de seu trabalho.

● Redação (Hab) **NP-2**

Esta é a habilidade de escrever de maneira clara e/ou divertida. Um sucesso em um teste significa que o trabalho é legível e acurado. Receba um redutor cumulativo de -1 se estava com pressa ou de -2 se está escrevendo sobre um assunto que não está familiarizado. O personagem recebe um bônus de +1 no teste se tiver bastante tempo à disposição para escrever.

● Trova (Hab) **NP-2***
[*NP-1 com Aparência Agradável]

Esta é a habilidade de contar histórias e falar de improviso. O bom uso deste talento permitirá (por exemplo) que você faça um bom discurso político; entretenha um grupo de pessoas ao redor de uma fogueira; incite (ou acalme) um tumulto ou tenha sucesso no papel de "bobo da corte".

COMBATE

Você possui conhecimentos táticos que o auxiliam em combate. Normalmente, qualquer pessoa interessada em aprender técnicas de combate é capaz de encontrar um professor, se a técnica for conhecida em sua cultura. A melhor maneira de aprender é ter um passado como mercenário, policial ou militar.

● Armas (Hab) **NP-0***
[*Veja descrição]

Esta Especialização não requer testes para ser usada (a não ser no caso descrito a seguir), sendo que reflete o conhecimento e treinamento em armas que o personagem possui.

Um teste dessa Especialização somente será feito (da forma normal para personagens sem Especializações, com 3d) quando um personagem NÃO a possuir, ou seja, quando quiser usar uma arma que não possua treinamento. Um teste bem sucedido (como uma ação livre, antes de rolar a FA) garante o ataque, mas com um redutor de -2 na FA final. Uma falha significa que o personagem não conseguiu

manejar direito a arma, errando automaticamente o ataque.

Deve-se definir no momento em que se adquire esta Especialização o tipo de arma que o personagem saberá usar, ou seja, armas simples, comuns ou exóticas (medievais ou modernas, dependo do estilo de campanha), de acordo com o descrito a seguir:

Armas simples: o personagem é treinado no uso de três armas da lista de armas simples.

Armas comuns: o personagem é treinado no uso de duas armas da lista de armas comuns.

Armas exóticas: o personagem é treinado no uso de uma arma da lista de armas exóticas.

O custo da Especialização será de 1 ponto (somente ela, e não o grupo de 3) caso o personagem decida ter o treinamento em uma arma que não seja adequada ao seu período de tempo (um aventureiro medieval usando uma arma moderna, por exemplo).

Sr. Miyagi: Concentração

● Armaduras (Hab) NP-0*

[*Veja descrição]

Esta Especialização não requer testes para ser usada (a não ser no caso descrito a seguir), sendo que reflete o conhecimento e treinamento em armaduras que o personagem possui.

Um teste dessa Especialização somente será feito (da forma normal para personagens sem Especializações, com 3d) quando um personagem NÃO a possuir, ou seja, quando estiver usando uma armadura inadequada ou que não conheça. Um teste bem sucedido (como uma ação livre, antes de rolar a FD) garante a defesa. Uma falha significa que o personagem não soube usar adequadamente a proteção garantida pela armadura (deixando uma parte vulnerável exposta, ou qualquer outra coisa), penalizando em -2 a FD final.

Deve-se definir no momento em que se adquire esta Especialização o tipo de armaduras que o personagem saberá usar, ou seja, armaduras leves, médias ou pesadas (medievais ou modernas, dependo do estilo de campanha), de acordo com o descrito a seguir:

Armaduras leves: o personagem sabe usar todas as armaduras da lista de armaduras leves.

Armaduras médias: o personagem sabe usar todas as armaduras da lista de armaduras médias. Possui como exigência saber usar armaduras leves.

Armaduras pesadas: o personagem sabe usar todas as armaduras da lista de armaduras pesadas. Possui como exigência saber usar armaduras médias.

O custo da Especialização será de 1 ponto (somente ela, e não o grupo de 3) caso o personagem decida ter o treinamento em uma armadura que não seja adequada ao seu período de tempo (um aventureiro moderno usando uma armadura medieval, por exemplo).

● Arte Marcial [tipo] (Hab) NP-2

Esta Especialização compreende algum tipo de defesa pessoal especial, ou até mesmo briga de rua. O teste dessa Especialização deve ser anunciado pelo jogador ANTES dele rolar a FA de seu personagem. Em caso de sucesso, sua técnica foi precisa e a FA final receberá um bônus de +1. Outro uso dessa Especialização seria em técnicas de defesa, pois o jogador poderia rolar um teste de Arte Marcial ANTES de rolar a Esquiva do personagem. Em caso de sucesso, receberá um bônus de +1 no teste de Esquiva.

Geralmente esta habilidade é utilizada em combates desarmados, porém o jogador pode escolher aplicar esse teste quando lutar com armas que saiba usar.

● Concentração (Res) NP-0*

[*NP-1 se possuir Insano: Distraído]

Esta é a habilidade de deixar a mente relaxada mas ao mesmo tempo pronta para agir imediatamente. É necessária uma Ação Completa para o teste de Concentração. Uma Concentração bem sucedida garante alguns benefícios, porém um novo teste de Concentração deve ser feito após o efeito ter sido "gasto" com algum deles:

Manter a consciência: mesmo se o personagem receba um ataque que reduza seus PVs a 0, ele ficará com 1 Ponto de Vida, evitando perder os sentidos.

Força de vontade: o personagem recebe um bônus de +1 (cumulativo com qualquer outro similar) para resistir a qualquer ataque mental (mágico ou não) ou ao efeito indesejado de qualquer Desvantagem (como Insano, Fúria, etc.).

Bônus de ataque: o personagem recebe um bônus de +1 em sua FA final (cumulativo com qualquer outro) devido ao preparo do golpe.

Bônus de defesa: o personagem recebe um bônus de +1 em sua próxima Esquiva (cumulativo com qualquer outro) por ter estudado a forma de combate de seu adversário enquanto se concentrava, prevendo assim o tipo de ataque que poderia receber.

Bônus de manobra: o personagem consome 1PM a menos (podendo até mesmo não consumir nenhum) em qualquer tipo de manobra especial (incluindo magias) depois de ter se concentrado.

Bônus de tarefa: o personagem recebe um bônus de +1 no calculo do NP antes de realizar um teste de Perícia (exceto, obviamente, em outro teste de Concentração).

● Escudos (Arm) NP-2

Esta é a Especialização no uso de escudos do tipo medieval ou modernos. O teste dessa Especialização deve ser anunciado pelo jogador ANTES dele rolar a FD de seu personagem (como uma Ação Livre). Um sucesso garante uma melhor proteção com o escudo utilizado, resultando em um bônus de +1 no cálculo da FD final.

● Recarga Rápida (Hab) NP-0

Esta é a habilidade em carregar rapidamente uma arma de fogo ou de projéteis. Não é a mesma coisa que Saque Rápido (veja a seguir), mas você poderia, usando esta Especialização, recarregar muito rapidamente as munições em sua arma. Um teste bem sucedido de Recarga Rápida reduz à metade (arredondado para cima) o numero de turnos necessários pra recarregar uma arma que o personagem saiba usar, ou, se a arma necessita apenas uma Ação Parcial para ser recarregada, o processo será feito como uma Ação Livre.

Uma falha em uma tentativa de Recarga Rápida apenas não concede o bônus de tempo em recarga; porém uma falha crítica (11 ou 12 nos dados) acrescentará ao tempo normal de carga aquele que seria economizado se a tentativa tivesse sido bem sucedida.

● **Saque Rápido (Hab)** **NP-0**

Você consegue preparar sua arma (que está no coldre, bainha, etc.) mais rapidamente para o combate. Com um teste bem sucedido de Saque Rápido, o personagem recebe um bônus de +1 no atributo Velocidade das armas que sabe usar (ou seja, recebe esse bônus em sua Iniciativa). O teste da Especialização pode ser feito no antes ou depois da rolagem da Iniciativa do personagem, como uma Ação Livre, porém esse teste só pode ser feito uma vez por combate, mesmo que seja utilizado o método de rolar a iniciativa a cada turno. Uma falha significa que você preparou a sacou a arma de maneira normal, sem ser muito rápido; uma falha crítica (11 ou 12 nos dados) representa que o personagem deixou cair a arma e precisará recuperá-la (com uma Ação Parcial).

Esta Especialização somente pode ser aplicada em armas de combate corpo-a-corpo. Para armas de combate à distância existe a Especialização Recarga Rápida (veja anteriormente).

● **Tática (Hab)** **NP-3**

Veja *Tática* em Manipulação.

CIÊNCIAS

Você tem grandes conhecimentos sobre ciências em geral, incluindo os mais obscuros.

● **Agronomia (Hab)** **NP-2**

Esta é a ciência do cultivo de vegetais. Um agrônomo poderia responder a perguntas ou resolver problemas relacionados com a agricultura e a pecuária. Um fazendeiro experiente é um agrônomo, conhecendo a palavra ou não.

● **Alquimia (Hab)** **varia**

A alquimia é uma Especialização difícil, por isso não há um modificador de NP padrão (vai depender da complexidade da fórmula). A Alquimia só pode ser aprendida com o dobro de tempo sem um professor. Grande parte da Especialização estuda as reações mágicas dos procedimentos químicos, permitindo ao personagem identificar ou criar fórmulas. Um estudante solitário pode fazer isso por experimentação, mas apenas em um local onde funcione a alquimia (como em campanhas de fantasia medieval ou ficção científica).

● **Antropologia (Hab)** **NP-3**

Este é o estudo da cultura e evolução da humanidade. Um antropólogo conhece os costumes dos grupos primitivos (e não tão primitivos) de seres humanos (ou de outras criaturas inteligentes que eles estudem).

Os testes de Antropologia poderiam ser usados para explicar, ou até predizer, os rituais e costumes estranhos que um viajante poderia encontrar.

● **Arqueologia (Hab)** **NP-3**

Este é o estudo das civilizações antigas. Um arqueólogo se sente em casa com escavações, cacos de louça de barro, inscrições, etc. No caso de um sucesso em um teste, um arqueólogo é capaz de responder perguntas sobre história antiga, identificar artefatos e línguas mortas, etc. Às vezes um arqueólogo terá informações relacionadas com o ocultismo (exemplos: segredos antigos e coisas que não estão destinadas ao conhecimento humano).

● **Arquitetura (Hab)** **NP-2**

Esta é a Especialização no projeto de edifícios e a inferência da forma dos edifícios a partir de sua função e vice-versa. Um sucesso em um teste de Arquitetura lhe permitiria tirar conclusões sobre um edifício desconhecido, encontrar um aposento ou passagem secreta, etc. Receba um redutor de -1 (cumulativo) caso o edifício seja de um tipo desconhecido.

● **Astronavegação (Hab)** **NP-2***

[*com Astronomia ou Navegação]

Esta Especialização está relacionada com a navegação espacial e interestelar. Os modificadores e conseqüências das falhas ficam por conta do Mestre, visto que esta Especialização pode ser definida de maneira muito diferente em universos diferentes. Além disso, em alguns cenários de ficção científica a Especialização poderia ter um redutor padrão de NP mais elevado.

Os testes de Astronavegação são exigidos também para descobrir a posição da nave no caso de se perder, ou para determinar as rotas prováveis de uma outra nave que está sendo perseguida.

● **Astronomia (Hab)** **NP-3**

Este é o estudo das estrelas e outros corpos siderais. Um astrônomo seria capaz de resolver problemas relacionados com o Sol, os planetas do sistema solar, meteoritos e assim por diante.

● **Contabilidade (Hab)** **NP-2***

[*NP-0 com Matemática; proibido para personagens com Inculto]

Esta é a capacidade de manter atualizados os livros de uma empresa, examinar as condições de um negócio, etc., sendo útil principalmente como um meio de conseguir um emprego. No entanto, um sucesso num teste de Contabilidade (que exigirá mais ou menos 2 horas de estudo) poderá lhe dizer se os registros de uma empresa estão corretos (o que pode ser importante de vez em quando). Receba um redutor de -2 (cumulativo) no teste caso só possa dar uma olhada apressada nos números, ou um bônus de +2 se você tiver o dia todo.

● **Física (Hab)** **NP-3**

Esta é a ciência da força e do movimento. Um físico seria capaz de responder a questões sobre o mecanismo básico do universo, o comportamento dos corpos em movimento e a matéria e energia.

● **Física Nuclear (Hab)** **varia***

[*deve possuir também Perito (Física e Matemática) e NP7 ou maior]

Este é o estudo dos processos nucleares. Um físico nuclear seria capaz de responder perguntas sobre o interior do sol, armas e/ou usinas nucleares.

● **Geologia (Hab)** **NP-3**

Esta é a ciência que estuda a Terra. Um geólogo estuda os minérios, rochas, petróleo, conhece terremotos, vulcões e fósseis. Em Campanha, ele seria capaz de achar água usando sua “sensibilidade para o campo” como se fosse uma Especialização da Perícia Sobrevivência.

Indiana Jones: Arqueologia

● História (Hab) **NP-3**

Este é o estudo do passado registrado (em oposição à Arqueologia que estuda o passado pré-histórico). Um historiador seria capaz de dirimir dúvidas sobre história e poderia ter permissão para (a critério do Mestre) fazer um teste para ver se lembra de um paralelo histórico útil: - “Bom, Aníbal enfrentou uma situação parecida com esta uma vez e fez o seguinte...”.

● Jurisprudência (Hab) **NP-3**

Esta Especialização trata do estudo das leis. Um sucesso em um teste de Jurisprudência permite ao personagem lembrar, deduzir ou conceber uma resposta para uma pergunta sobre a lei. Lembre-se, no entanto, que poucas perguntas legais têm uma resposta precisa (até mesmo um especialista será vago ou ambíguo em seus conselhos). Muitos advogados se especializam numa área particular (exemplos: marcas e patentes, contratos, defesa criminal).

O Mestre poderá exigir um teste de caso você (ou seu cliente) acabe num tribunal. A jogada dependerá muito do sistema legal de seu universo ficcional.

● Literatura (Hab) **NP-3**

Este é o estudo das grandes obras literárias. Um estudante de literatura teria conhecimento dos domínios da poesia antiga, volumes empoeirados, filosofia, crítica, etc. Isto pode ser útil para achar pistas de tesouros escondidos, continentes submersos, segredos para os quais os homens não estão preparados e coisas similares. O trabalho em questão deve estar escrito em uma língua conhecida pelo personagem.

● Matemática (Hab) **NP-3**

Isto representa o conhecimento geral de matemática. Apesar de existirem dezenas de especialidades, é pouco provável que a diferença entre elas afete o jogo. Um matemático pode fazer testes para responder qualquer tipo de problema relacionado com matemática. Se o problema for simplesmente um cálculo ou avaliação, o Mestre poderá estipular um modificador devido aos recursos de computação disponíveis.

Irmãos Winchester: Ocultismo

● Ocultismo (Hab) **NP-3**

Este é o estudo do inexplicável e/ou sobrenatural. Um ocultista tem um conhecimento muito intenso de misticismo, doutrinas mágicas primitivas, rituais antigos, obsessões, etc. Lembre-se que um ocultista não tem que necessariamente acreditar no material que ele estuda. Em mundos onde a magia é comum, o “ocultismo” também é o conhecimento profissional dos usuários de magia.

● Química (Hab) **NP-3**

Este é o estudo da matéria. Um químico seria capaz de identificar os elementos, compostos simples (não necessariamente medicamentos ou substâncias mágicas, etc.). De posse do equipamento adequado ele seria capaz de realizar análises e sínteses complexas.

● Teologia (Hab) **NP-3**

Este é o estudo da religião. Um teólogo tem conhecimentos sobre credos religiosos antigos e modernos, história das religiões, etc. Você deveria considerar a hipótese de ter esta Especialização focada em uma única religião, caso seu personagem for um sacerdote, paladino, clérigo...

CRIME/INVESTIGAÇÃO

Você é um ladrão, espião, falsário, arrombador ou outro tipo de criminoso; por outro lado poderá ser um policial, detetive ou agente secreto, e conhecer técnicas de investigação. Sabe seguir pegadas, procurar impressões digitais, usar disfarces, instalar explosivos, decifrar códigos secretos, destrancar fechaduras e desarmar armadilhas.

● Armadilhas (Hab) **NP-2***
[*NP-1 com Arrombamento]

Esta é a Especialização na construção de armadilhas e aparelhos de detecção e como anulá-los. Um sucesso em um teste de Armadilhas possibilitará (entre outras coisas) a detecção de uma armadilha, se você estiver procurando por isso; desarmar uma armadilha depois de descoberta, rearmá-la depois de passar; ou (tendo o material apropriado) construir uma nova. Lembre-se que uma armadilha pode ser qualquer coisa variando entre um poço com estacas e um elaborado sistema de segurança. Tempo: o mesmo que para Arrombamento.

Quanto mais sofisticada a armadilha, mais difícil será vê-la e desarmá-la. Note que uma armadilha pode ser (por exemplo) fácil de achar, mas difícil de desarmar. Isto tudo fica por conta do Mestre ou do autor da aventura. Visão Aguçada e Ver o Invisível concedem um bônus de +1 para achar armadilhas, mas não a desarmá-las. É importante salientar que, se você não tem esta Especialização, o Mestre deveria fazer um teste de Armadilha (com o NP padrão da Especialização) somente para desarmar a armadilha e NÃO para detectar ou construir uma.

● Arrombamento (For ou Hab) **NP-2**

Esta é a habilidade de abrir fechaduras, cadeados e cofres sem ter a chave ou a combinação. Cada tentativa leva 1d+3 turnos. Se você for bem sucedido e conseguir abrir o cadeado/fechadura, cada sucesso diminuirá em 1 turno no total de tempo necessário (assim, se você levava 1d+1 turnos pra arrombar algo e obteve um sucesso, da próxima vez levará apenas 1d turnos para fazer o procedimento, sendo o mínimo de 1 turno pra fazer o teste). Uma casa-forte, um cofre ou uma fechadura desafiadora podem exigir mais tempo, segundo a vontade do Mestre. Note que se a fechadura tiver uma armadilha ou alarme ligado a ela, será necessário um teste de Armadilhas para ver se você consegue evitá-lo.

Receba um redutor de -2 (cumulativo) se estiver escuro (ignore essa penalidade se possuir Tato Aguçado, Visão Aguçada ou Ver o Invisível).

● Criminalística (Hab) **NP-2**

Este é o estudo do crime e da mente criminosa. Um criminologista usaria esta Especialização para encontrar e interpretar pistas, fazer suposições quanto ao comportamento dos criminosos, etc. O Mestre poderá permitir a substituição do teste de Criminalística por um de Manha em certas situações, principalmente quando se tratar de adivinhar as intenções de um criminoso.

● **Demolição (Hab)** NP-2*
[*NP-1 com Engenharia]
Esta é a habilidade de explodir coisas. Toda vez que você for usar explosivos, será necessário um teste de Demolição. São necessários de 2d+5 turnos a uma hora para instalar explosivos de maneira adequada e detoná-los. Um sucesso em um teste de Demolição significa que tudo foi bem.

Uma falha indicará que você cometeu um engano; se for uma falha crítica (11 ou 12 nos dados), pior foi o erro. Um resultado muito ruim com uma carga perto de você poderá mandá-lo pelos ares. Receba um redutor cumulativo de -1 caso o equipamento seja desconhecido; -2 se estiver com pressa; ou um bônus de +2 se você tiver todo o tempo do mundo.

Quando estiver montando uma armadilha explosiva, use esta Especialização ao invés de Armadilhas. Haverá um redutor de -1 quando estiver montando um estopim numa armadilha tipo mina.

● **Detecção de Mentiras (Hab)** NP-3*
[*NP-2 com Psicologia]
Esta é a capacidade de dizer se alguém está mentindo ou não. Não é a mesma coisa que Interrogatório; a Detecção de Mentiras funciona em situações informais e sociais. Quando você pedir para usar esta Especialização, o Mestre fará uma disputa entre sua Detecção de Mentiras e a Habilidade do alvo (ou Lábia, ou Dissimulação). Se você vencer, o Mestre lhe dirá se ele estava mentindo. Se você perder, o Mestre mentirá acerca da veracidade do que lhe diziam, ou dirá apenas "Você não tem como saber".

O Mestre poderá impor um redutor se o mentiroso for de uma outra espécie (normalmente -1), exceto quando o inquiridor estiver muito familiarizado com a espécie.

● **Disfarce (Hab)** NP-2*
[*NP-1 com Dissimulação]
Esta é a habilidade de se fazer parecer com uma outra pessoa, através do uso de roupas, maquiagem, etc. São necessários 30 a 60 minutos para preparar um bom disfarce. Faça outro teste de Disfarce para cada pessoa (ou grupo) que seu disfarce precisa enganar. Pessoas com Especialização em Criminalística podem fazer um teste para tentar desmascarar um impostor. Receba um redutor de -2 para se disfarçar em alguém muito diferente de você. Se tiver uma aparência muito diferente (com Vantagens ou Desvantagens Raciais, Modelo Especial, etc.), receberá outro redutor de -1 a -2 (cumulativo) a critério do Mestre. Note que um disfarce rápido (vestir um guarda pó quando você entra num laboratório, por exemplo) não exige teste de Disfarce, mas enganará apenas inimigos distraídos.

● **Falsificação (Hab)** NP-4*
[*NP-3 com Desenho/Pintura]
Esta é a habilidade de falsificar uma cédula, passaporte ou outro documento similar. Ela não é ensinada a não ser por organizações de espionagem e pelo submundo, apesar de que você sempre pode estudá-la sozinho. Será necessário um teste de Falsificação toda vez que um documento falsificado que você está usando for inspecionado.

A produção real de um documento pode levar dias, se não semanas. Receba um redutor de -2 se você não tiver acesso a boas tintas e equipamentos; -2 se não tiver um modelo; ou um bônus de +1 se estiver somente alterando um documento genuíno, ao invés de fazer um novo. O Mestre pode também impor modificadores dependendo do rigor da inspeção pela qual o documento passará; uma verificação rotineira em uma fronteira, por exemplo, teria um bônus de +2.

● **Fuga (Hab)** NP-3*
[*NP-2 com Membros Elásticos]
Esta é a habilidade em se soltar de cordas, algemas e atilhos semelhantes. A primeira tentativa de escapar leva 1d+1 turnos; cada tentativa subseqüente levará +1d+5 turnos. Quanto mais cuidadosamente você estiver preso, maior será o redutor que o Mestre aplicará ao teste: No caso de algemas modernas, por exemplo, o redutor seria igual a -2 (cumulativo).

● **Furtividade (Hab)** NP-2*
[*NP-1 com Invisibilidade]
Esta é a habilidade em se esconder e mover silenciosamente. Um sucesso em uma jogada de teste indicará que você é capaz de se esconder em qualquer lugar, menos num aposento completamente vazio, ou se movimentar tão quietamente que ninguém irá escutá-lo, ou seguir alguém sem ser notado. Receba um redutor de -2 caso esteja carregando peso acima de seu limite; -2 para se esconder em uma área sem "esconderijos" naturais; -2 para se mover silenciosamente se você estiver correndo ao invés de andar; -2 para enganar cães ao invés de pessoas (todos os redutores são cumulativos).

Se você estiver se movendo silenciosamente e alguém estiver escutando especificamente intrusos, o Mestre fará uma disputa sua Furtividade e a Habilidade de seu oponente (que recebe +2 se tiver Audição Aguçada ou Radar).

Shang Tsung: Disfarce

● **Leitura Labial (Hab)** NP-5*
[*NP-4 com Visão Aguçada]
Esta é a habilidade de ver o que os outros estão dizendo. Para realizá-la é necessário estar a uma distância menor do que 6 metros, ou usar magia ou binóculos para fazer uma aproximação visual. Cada teste bem sucedido permitirá que você capte uma frase da conversa (presumindo, é claro, que você entende o idioma que está sendo falado). Se os observados suspeitarem que você é capaz de ler lábios, poderão ocultar a boca ou murmurar de modo a impossibilitar a leitura. Uma falha crítica num teste destes (se você estiver em algum lugar onde as vítimas podem vê-lo) significará que você os encarou demais e eles perceberam.

● **Interrogatório (For ou Hab)** **NP-2***
[*NP-1 com Aparência Monstruosa ou Intimidação]

Esta é a capacidade de interrogar um prisioneiro utilizando-se de pressão psicológica através de conversa ou força. Só é ensinada nos serviços secretos, polícias, penitenciárias, unidades militares e submundo.

Para interrogar um prisioneiro é necessário vencer uma disputa de testes: sua Especialização Interrogatório vs. a Habilidade (ou Lábia, ou Dissimulação) do prisioneiro. O Mestre representará o prisioneiro (ou o interrogador, se você for o prisioneiro) e fará todas as jogadas em segredo. Cada teste cobrirá 5 minutos de interrogatório e um sucesso significará uma resposta correta a uma pergunta. No caso de uma falha, a vítima permanecerá em silêncio ou mentirá. No caso de uma falha crítica (11 ou 12 nos dados) significa que uma mentira convincente e bem construída será dita. Receba um bônus de +1 para interrogatórios longos (mais de duas horas), ou um redutor de -2 (cumulativo) se o interrogado for leal ao seu líder (um Aliado ou Parceiro).

● **Prestidigitação (Hab)** **NP-0**

Esta é a habilidade de "empalmar" pequenos objetos, fazer truques com moedas e cartas, etc. Cada sucesso em um teste de Prestidigitação permitirá ao personagem fazer um pequeno "truque de mágica". Uma falha significa que você errou o truque. Receba um redutor de -1 se a pessoa que você quer enganar tiver Visão Aguçada, Ver o Invisível ou até mesmo Prestidigitação. Receba um bônus de +1 se a iluminação for deficiente e/ou se você tiver um cúmplice para distrair a atenção da vítima; +2 se você tiver se preparado antecipadamente (cartas na manga, etc.), sendo todos os bônus cumulativos.

Esta Especialização também pode ser usada para trapacear no jogo. Numa disputa de Especializações, um sucesso em um teste de Prestidigitação concederia um bônus de +2 em seu teste de Jogo. Uma falha o denunciará como trapaceiro.

Lara Croft: Acrobacia

● **Punga (Hab)** **NP-3***
[*NP-2 com Prestidigitação]

Esta é a habilidade de tirar uma carteira, faca, etc., de alguém, ou "plantar" alguma coisa nele. Receba um bônus de +2 se a vítima estiver distraída, ou +5 se ela estiver adormecida, bêbada ou inconsciente. Se sua vítima estiver ciente de que alguém poderia tentar bater sua carteira, ou se ela for uma pessoa normalmente precavida, o Mestre deverá fazer uma disputa entre a Habilidade da vítima (com bônus de +1 se possuir Noção do Perigo ou Radar) e sua Punga. Se a vítima tiver Manha, ela deverá usá-la ao invés de sua Habilidade. Pode ser necessário uma disputa semelhante para encobrir o ato de uma terceira pessoa que esteja observando você e a vítima.

● **Rastreamento (Hab)** **NP-2**

Veja *Rastreamento* em Sobrevivência.

● **Serviço Secreto (Hab)** **NP-3**

A capacidade de analisar e interpretar informações secretas (normalmente militares) a fim de avaliar os planos e recursos do inimigo.

● **Venefício (Hab)** **NP-3***
[*NP-2 com Culinária ou Química]

Este é o conhecimento prático geral de venenos. Um teste bem sucedido permitiria ao personagem (entre outras coisas) reconhecer no campo uma planta portadora de veneno, destilar o veneno em uma forma útil, reconhecer um veneno pelo seu sabor em comida ou bebida, identificar um veneno pela observação de seus efeitos (bônus de +1 se for você a vítima), conhecer o antídoto adequado, reconhecer ou destilar o antídoto a partir de suas fontes. Note que cada uma destas proezas exige um teste separado. Receba um Redutor de -2 (cumulativo) se possuir Disosmia/Ageusia (de Deficiência Sensorial) no caso de identificação de venenos.

ESPORTES

Você é um atleta. Sabe praticar vários tipos de esportes, e conhece suas regras.

● **Acrobacia (Hab)** **NP-3**

Esta é a habilidade de realizar proezas acrobáticas e ginásticas, rolar, tomar tombos, etc. Deve-se fazer um teste para cada truque que você tenta. Esta Especialização pode ser conveniente em uma aventura; andar na corda bamba, pirâmides humanas e trapézio, todos têm aplicações práticas.

Um teste de Acrobacia pode ser substituído por um teste de Habilidade em qualquer tentativa de saltar, rolar, evitar ser projetado para trás e assim por diante.

Na tentativa de uma Esquiva de um ataque, um personagem pode tentar uma acrobacia, um salto ou um rolamento que evite o ataque de uma maneira vistosa. Um sucesso em um teste de Acrobacia reduzirá a distância efetiva de qualquer queda em 5 metros (veja maiores informações no Super Manual 3D&T, cap. Regras e Combate).

O Mestre pode aplicar os redutores que achar convenientes quando se tratar de uma proeza difícil.

● **Alpinismo (For ou Hab)** **NP-2***
[*NP-1 com Membros Elásticos]

Esta é a habilidade em escalar montanhas, muros de pedra, árvores, paredes de edifícios e qualquer outra coisa que apareça em seu caminho. Receba um redutor de NP-1 se estiver carregando peso além de seu limite.

● **Corrida (Res)** **NP-0**

Esta Especialização representa o treino em corridas de curta e longa distância. Se você estudou este assunto, receba um bônus de +1 em sua R ou H somente para o cálculo de seu Movimento (isso afeta somente o movimento em terra).

● **Esporte [tipo] (Res)** **varia**

Cada esporte é uma Especialização diferente. A maioria tem um NP pré-definido como -2. Alguns dependem da Força (futebol, rugby...), outros da Habilidade (esgrima, ping-pong...), e outros até mesmo do PdF (tiro ao alvo, arco-e-flecha...). Estas Especializações são usadas na maior parte dos casos para construir uma boa história para o personagem e/ou ganhar o sustento, mas um jogador ou Mestre inteligente pode fazer com que o conhecimento de esportes seja útil em suas aventuras.

● **Gravidade Zero (Hab ou Res)** **NP-2**

Esta é a Especialização de lidar com um ambiente de gravidade zero (queda livre). É necessário um teste quando você entra pela primeira vez em queda livre. Uma falha significa que você se sente enjoado, e será necessário um sucesso em um novo teste de NP (baseado em Resistência) para evitar uma sufocação. Um novo teste será exigido toda

vez que o personagem tentar alguma manobra complicada em queda livre. As falhas não o deixarão enjoado; significarão apenas que a tentativa fracassou.

● Natação (For) **NP-2**

Esta Especialização é usada tanto para nadar (ou boiar em casos de emergência), mergulhar, ou para salvar uma vítima de afogamento. Um teste bem sucedido garante um bônus de +1 no cálculo do movimento dentro d'água.

● Salto (For) **NP-0**

Esta é a Especialização de fazer o melhor uso possível de sua Força quando você salta.

A distância que o personagem é capaz de saltar é determinada pela sua Força (veja a seguir). Lembre-se sempre que um salto é considerado um movimento, ou seja, geralmente uma Ação Parcial.

Para executar um salto normal, o que não requer um teste, as distâncias máximas são:

Salto em altura: F x 0,5m. Ex.: um personagem com F2 salta 1m de altura. Adicione 0,5m se você dispuser de 3m para tomar impulso. Personagens com F0 saltam 0,25m.

Salto em distância: F x 1m. Ex.: um personagem com F3 consegue saltar 3m. Adicione 0,5m para cada metro de impulso que conseguir tomar (até um máximo do dobro de distância possível de se saltar sem impulso). Personagens com F0 saltam 0,5m.

Esforço Extra: se as distâncias acima não forem suficientes, você sempre poderá forçar um pouco mais. Você poderá gastar 1PM para cada metro extra que queria atingir com o salto. Ex.: um personagem com F2 quer fazer um salto em altura. Normalmente ele atingiria uma altura máxima (sem impulso) de 1m, porém ele decide gastar 1PM para atingir 2m de altura com seu salto.

Especialização Salto: esta Especialização permite ao personagem usar seu NP no lugar de sua Força em qualquer um dos casos citados anteriormente. Com um NP alto você será capaz de realizar saltos olímpicos.

OBS: caso o personagem esteja carregando carga acima de sua capacidade, irá receber um redutor de -2 no teste.

IDIOMAS

Você é um poliglota. Conhece os principais idiomas usados no mundo, e pode aprender com facilidade outras línguas, mesmo as mais obscuras — até idiomas de outros planetas.

● Idioma [idioma] (Hab) **NP-0**

Esta habilidade representa outras línguas que o personagem domina além de seu idioma nativo (inglês, francês, alemão, japonês, idiomas mortos ou idiomas de outras raças, ou ate mesmo alienígenas). Deve-se definir qual é o idioma ao adquirir a Especialização. Um teste bem sucedido indica que um texto foi lido corretamente, ou que o personagem foi compreendido pelo nativo do outro idioma. Uma falha representa que o texto não foi lido corretamente ou que a outra pessoa não o entendeu. Uma falha crítica (11 ou 12 nos dados) pode causar problemas para o personagem, pois ele pode, sem querer, ter ofendido a quem ele tentava se comunicar (um teste bem sucedido de Diplomacia ou Lábia poderá consertar a ofensa).

● Linguagem de Sinais (Hab) **NP-0**

Esta é qualquer uma das verdadeiras linguagens de gestos. Outros exemplos poderiam ser a língua de uma raça alienígena sem fala, um código de sinais usado por espiões ou revolucionários, etc. Uma linguagem de sinais é complexa, estilizada e pode comunicar praticamente qualquer conceito. O conhecimento de uma linguagem de sinais não implica no entendimento das outras, mas você será capaz de perceber que algum tipo de linguagem está sendo usado, se for bem sucedido em um teste de Linguagem de Sinais. Indivíduos com Deficiência Sensorial (Surdez e/ou Mudez) receberão um bônus de +1 em testes de Linguagem de Sinais.

● Linguística (Hab) **NP-0**

Este é o estudo dos princípios nos quais as línguas estão baseadas. Um linguista seria capaz de identificar um idioma pouco conhecido a partir de um fragmento de um texto escrito ou falado, se for bem sucedido em seu teste de Linguística.

● Telegrafia (Hab) **NP-0**

Esta é a habilidade de enviar e receber em código Morse, realizar pequenos reparos em sistemas de telegrafia e reconhecer outros operadores de telégrafo pela sua "caligrafia", i.e., a sua maneira característica de enviar uma mensagem.

O envio e recepção de mensagens em código, ao invés do idioma do personagem (ou outra língua conhecida), está submetido a um redutor de -2. O envio e recepção de mensagens em outras línguas sofre um redutor de -1.

Snake Eyes: Linguagem de Sinais

MANIPULAÇÃO

Você sabe obter favores de outras pessoas por meios diversos, através de truques, engodos ou ameaças.

● Atuação (Hab) **NP-2***

[* NP-1 com Dissimulação ou Trova]

Veja *Atuação* em Artes.

● Comércio (Hab) **NP-2**

Esta é a Especialização no trato comercial, comprando e vendendo mercadorias. Ela envolve um talento para vendas, compreensão das práticas comerciais e psicologia. No caso de um sucesso em um teste de Comércio, um mercador será capaz (entre outras coisas) de, em termos de sua cultura, avaliar um bem, descobrir onde um determinado artigo é comprado ou vendido, descobrir o valor local de mercado de qualquer artigo, etc. Receba um redutor de -1 se o artigo for ilegal, a menos que ele tenha Perito (Manha), ou seja especializado neste tipo de material.

● **Diplomacia (Hab)** **NP-3***

[*NP-4 com Aparência Monstruosa; NP-2 com Aparência Agradável ou Lábia]

Esta é a habilidade em negociar, fazer acordos e conviver com os outros. Um teste bem sucedido lhe permitirá predizer os possíveis resultados de um curso de ação enquanto está negociando, ou escolher a melhor abordagem a fazer. Se você tiver a Vantagem Perito nesta Especialização, ou se possuir NP10 ou maior, receberá um bônus de +2 em todos os testes de Sedução.

Diferentemente de outras Especializações de Manipulação, a Diplomacia nunca dará um resultado pior do que o que você obteria caso não tivesse rolado teste algum na abordagem diplomática.

● **Dissimulação (Hab)** **NP-2***

[* NP-1 com Aparência Inofensiva ou Atuação]

Esta é a habilidade de simular estados de ânimo, emoções e vozes e de mentir convincentemente por um período de tempo. Não é a mesma coisa que Disfarce e Atuação. Um sucesso em um teste lhe permitirá fingir que pensa ou sente alguma coisa que você não sente (enganando até mesmo a Vantagem Telepatia). Receba um bônus de +1 (cumulativo) para cada dois pontos de Habilidade que você tenha a mais do que a pessoa que está tentando enganar (ou o mais inteligente do grupo) e um redutor de -1 (cumulativo) para cada dois pontos de Habilidade que a vítima tiver a mais do que você.

A personificação de uma pessoa em particular é um tipo especial de Dissimulação. Para imitar uma pessoa em particular é preciso em primeiro lugar se disfarçar, a menos que suas vítimas não possam vê-lo. Nesse caso, receba um redutor de -2 se você não estiver bem familiarizado com a pessoa que imitará; -2 se a pessoa que você quer enganar conhecer o original e -5 se eles tiverem intimidade (todos cumulativos).

● **Hipnose (Hab)** **NP-0**

Esta é a Especialização em afetar a mente de uma outra pessoa através de meios mecânicos ou verbais. Uma vez hipnotizado, um indivíduo se torna extremamente sugestionável. Faça uma disputa entre Hipnose vs. R-1 da vítima, para cada ordem que for dada.

Todas as ordens que puserem em risco a vida da vítima ou de pessoas amadas serão resistidas com um bônus de +2 à sua Resistência. Os efeitos do hipnotismo duram 1d horas, a menos que sejam suspensos antes pela pessoa que executou a hipnose.

Sugestões pós-hipnóticas podem também ser dadas, instruindo a vítima a fazer alguma coisa muito mais tarde. Normalmente será adicionado um bônus de +1 à Resistência da vítima para cada semana de intervalo.

● **Intimidação (For ou Hab)** **varia***

[*bônus de +1 no NP se possuir Lábia ou Aparência Monstruosa]

Com esta Especialização o personagem pode, através de palavras, atitude corporal ou até mesmo do método "pegar do colarinho", tentar intimidar um oponente, fazendo-o colaborar com o que você quer ou até mesmo desistir do combate. Para este último fim, o teste da Especialização poderá ser feito antes da rolagem da Iniciativa.

O modificador do NP de Intimidação é igual ao valor de Resistência do alvo a ser intimidado. Por exemplo, o herói quer intimidar um vilão com R3, portanto o modificador do teste será NP-3.

Geralmente novas tentativas de Intimidação contra o mesmo alvo não funcionam. Mesmo se o primeiro teste for bem sucedido, o alvo só poderá ser novamente intimidado muito tempo depois. Caso a primeira tentativa falhe, o alvo não será intimidado, tornando inúteis novas tentativas.

● **Jogo (Hab)** **NP-2**

Esta é a habilidade com jogos de azar. Um sucesso em um teste de Jogo poderá lhe dizer, entre outras coisas, se o jogo é limpo ou não, identificar um jogador em meio a um grupo de estranhos, ou avaliar as chances em uma situação complicada. Quando estiver jogando contra a casa, faça somente seu teste de Jogo (com um modificador, se o Mestre disser que a chance é pequena). Se você estiver jogando com uma outra pessoa, ambos deverão fazer seus testes de Jogo até que um consiga vencer. Receba um bônus de +2 se estiver familiarizado com o tipo de jogo, ou um redutor de -2 se o jogo for manipulado contra os jogadores. A Especialização "Prestidigitação" poderá ser útil se você quiser trapacear.

Faça uma disputa de testes para tentar descobrir uma trapaça: seu NP em Jogo contra o NP em Prestidigitação do oponente.

● **Lábia (Hab)** **NP-2**

Esta é a capacidade de persuadir os outros a fazerem coisas contra seu bom-senso. Ela não é ensinada (pelo menos intencionalmente) nas escolas; ela é aprendida enquanto se trabalha como vendedor, vigarista, advogado, etc. Se você possuir a Vantagem Perito nessa Especialização, ou tiver um NP10 ou maior, você receberá um bônus de +2 em todos os testes de Perícias/Especializações em que precisar e conseguir falar. O Mestre pode exigir que o jogador dê detalhes da história que ele está contando, ao invés de simplesmente permitir que role o teste e diga "Pronto, passei no teste de Lábia".

Lábia não é a mesma coisa que Dissimulação. A Lábia geralmente é usada para conseguir que alguém tome uma decisão repentina em seu favor, enquanto que a Dissimulação é usada em tramas mais duradouras. No entanto, existem situações as quais o Mestre poderia permitir um teste com qualquer uma das duas Especializações.

Você pode usar um teste de Lábia em qualquer situação que seja necessário verificar a reação de um indivíduo perante o personagem. Um sucesso significa que a reação foi "Boa", enquanto que uma falha significará uma reação "Ruim".

● **Liderança (For)** **NP-2***

[* NP-1 com Boa Fama, Lábia ou Diplomacia; NP-0 se for um Aliado]

Esta é a Especialização na coordenação de um grupo de pessoas em uma situação de tensão ou perigo. É necessário algum nível de liderança para conseguir um posto numa organização militar ou paramilitar. É preciso um sucesso em um teste de Liderança para conduzir os PdMs a uma situação de perigo (os jogadores poderão decidir por seus personagens, se eles o seguirão ou não). Receba um redutor de -2 (cumulativo) se o PdM nunca tiver estado em ação com você; -2 (também cumulativo) se os estiver enviando em uma missão perigosa, mas não estiver indo junto.

O NP dessa Especialização é baseado em Força porque num grupo qualquer, se ninguém tiver treinamento em liderança, o mais forte normalmente a exercerá.

M. Bison: Liderança

● Manha (Hab) **NP-2***

[*NP-1 com Boa Fama/Má Fama, dependendo do caso]

Esta é a habilidade de conviver bem com "má-companhia". Um sucesso em um teste desta Especialização pode (entre outras coisas) permitir que você descubra onde qualquer tipo de "ato" ilegal está ocorrendo; quais policiais ou burocratas locais podem ser comprados e por quanto; como contatar o submundo local, etc. Note que se você pertencer a uma organização com bons contatos (Sindicato dos Assassinos, Irmandade, polícia, Illuminati, etc...), poderá ser capaz de conseguir esta informação perguntando a um contato. "Manha" é uma medida de sua capacidade de fazer seus próprios contatos quando necessário.

Numa situação envolvendo pessoas do submundo ou de um bairro perigoso, você poderá fazer um teste de Manha. Um sucesso significa que você conseguiu reações "Boas". Uma falha significa uma reações "Ruins".

Jigsaw: Engenharia

● Sedução (Res) **NP-1***

[*NP-2 com Aparência Monstruosa]

Esta é a capacidade de impressionar o sexo oposto. Ela pode ser estudada somente nas horas de folga (um máximo de 3 horas por dia), a menos que você faça parte de um harém ou coisa parecida. A Sedução tem tanto a ver com suas atitudes, quanto com a aparência.

Normalmente, permite-se apenas uma tentativa de Sedução por "vítima", apesar de que o Mestre poderia permitir-lhe uma nova tentativa depois de algumas semanas.

● Tática (Hab) **NP-3**

Esta é a habilidade de adivinhar as intenções do inimigo quando a luta for homem-a-homem ou em pequenos grupos. Normalmente é ensinada apenas por militares. Um sucesso em um teste de Tática poderá dar informações sobre os planos imediatos do inimigo (a menos que o alvo ou o líder dos adversários também possua Tática).

Declare antes de rolar a iniciativa um teste de Tática: um caso de sucesso concederá também um bônus de +1 na Iniciativa (cumulativo com qualquer outro bônus de Iniciativa). Se você possuir a Vantagem Perito nessa Especialização, o bônus será de +2 na Iniciativa.

● Ventriloquismo (Hab) **NP-0**

Esta é a habilidade em disfarçar e "lançar" sua voz a uma pequena distância. Um sucesso em um teste de Ventriloquismo permitirá que você lance sua voz bem o suficiente para enganar sua audiência. Receba um bônus de +2 se você tiver um boneco ou cúmplice para distrair a atenção da audiência (é mais fácil "ver" uma face falar do que é acreditar que a voz vem de um objeto imóvel), e um redutor de -1 se a audiência tiver motivos para suspeitar.

MÁQUINAS

Você é bom com máquinas, veículos e computadores. Sabe operar, pilotar, dirigir, construir e consertar qualquer coisa se tiver as peças e ferramentas certas.

● Armeiro (Hab) **NP-2***

[*NP-1 com Ferraria ou Engenharia]

Esta é a habilidade na construção e conserto de armas e armaduras na era tecnológica do personagem. É necessário um sucesso em um teste de Armeiro para descobrir qual o problema com a arma (a menos que ele seja óbvio).

Um segundo sucesso permitirá que o personagem a conserte. O Mestre deve determinar um período de tempo razoável para o conserto (para cada Ponto de Forja do item). Receba um redutor de -2 se a arma/armadura não for familiar, ou -1 se não tiver as ferramentas apropriadas.

● Ciclismo (Hab) **NP-2***

[*NP-0 com Motociclismo]

Esta é a habilidade em andar de bicicleta sem cair. Pode-se também fazer uma jogada de teste com redutor de -2 para tentar consertar uma bicicleta avariada, admitindo-se que as ferramentas e partes sobressalentes estão à disposição.

● Condução [tipo de veículo] (Hab) **NP-2**

Esta é a habilidade em conduzir um tipo específico de veículo de geralmente 4 ou mais rodas (é necessário definir qual veículo – caminhões, carros, carroças, etc.). Receba um redutor de -1 para um veículo de um tipo conhecido com o qual não se está familiarizado (exemplo: um carro com câmbio automático quando se está acostumado a câmbio manual); -1 ou mais para um veículo em mau estado; -1 ou mais para más condições de condução; -2 ou mais para um veículo de um tipo desconhecido (exemplo: um caminhão quando se está acostumado a carros). Todos os redutores apresentados são cumulativos.

● Engenharia (Hab) **NP-3**

Esta é a Especialização no projeto e construção de mecanismos complexos. Geralmente o Engenheiro possui conhecimento em uma área específica (máquinas primitivas, armadilhas, eletrônica, etc.).

Um sucesso em um teste permitirá (por exemplo) determinar o propósito de um mecanismo desconhecido, diagnosticar um problema elétrico, eletrônico ou mecânico, projetar um novo mecanismo, improvisar um aparelho para resolver um problema (Captação concederia um bônus de +1 nesse fim). O tempo exigido para cada tentativa fica a cargo do Mestre.

● Informática (Hab) **NP-2**

Esta é a capacidade de operar um computador, extrair dados, executar programas já existentes, jogar videogames, etc. Isto não é a mesma coisa que Programação (que é uma Especialização à parte e mais difícil). Receba um redutor de -1 (cumulativo) no teste caso o computador ou o programa sejam estranhos.

● Mecânica [tipo] (Hab) **NP-2**

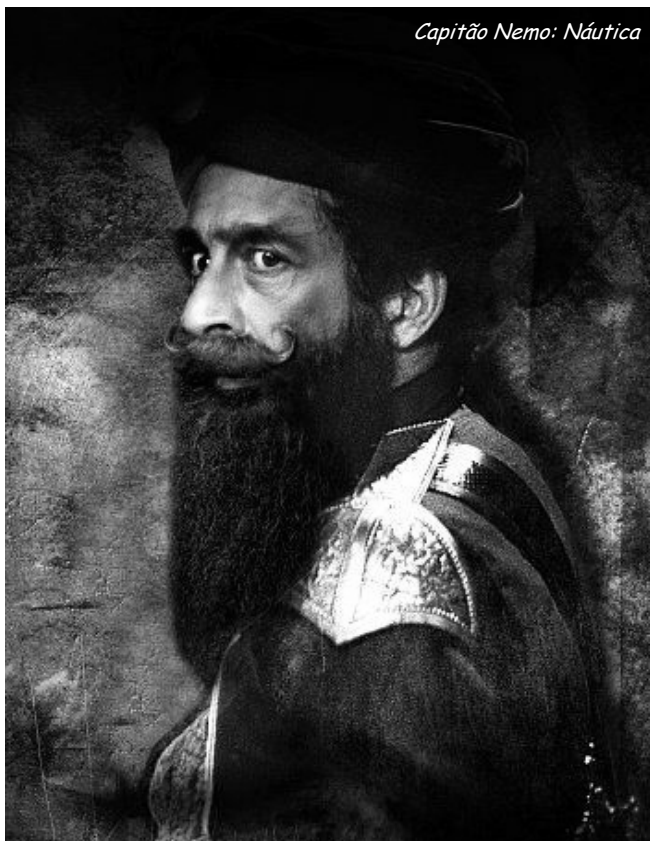
Esta é a habilidade em diagnosticar e resolver problemas mecânicos comuns, geralmente, mas nem sempre, no motor de um veículo. Geralmente o Mecânico possui conhecimento em uma área específica (carroças, máquinas a vapor, carros, motos, naves, robôs, etc.).

Um sucesso em um teste de Mecânica é suficiente para detectar um problema e um segundo sucesso para repará-lo. Receba um redutor de -2 se o equipamento adequado não estiver disponível; -1 no caso de uma máquina com a qual não se está familiarizado (exemplo: um robô quando se está acostumado a trabalhar com carros). Todos os modificadores apresentados são cumulativos.

● **Motociclismo (Hab)** **NP-2**

Esta é a habilidade de conduzir uma motocicleta. Receba um redutor de -1 se a moto não for familiar (exemplo: uma Harley quando sua moto é uma Shogun); -2 ou mais para uma moto em mau estado; -1 ou mais para uma estrada em más condições; -2 ou mais para uma moto de um tipo desconhecido (exemplo: uma moto de alienígena ou futurista), e um bônus de +1 se a moto tiver side-car (todos os bônus e/ou redutores apresentados são cumulativos).

● **Náutica (Hab)** **NP-2**

Esta é a habilidade para dirigir todos os tipos de embarcações motorizadas e não-motorizadas. Todas as situações de perigo exigem um teste de Náutica. Receba um redutor de -2 se o barco for de um tipo não familiar; mau tempo imporá um redutor de -1 ou pior (todos os redutores são cumulativos).

Capitão Nemo: Náutica

● **Pilotagem [tipo de aeronave] (Hab)** **NP-3**

Esta é a habilidade de pilotar um tipo específico de aeronave ou espaçonave. É necessário escolher o tipo de aeronave.

Um teste de Pilotagem é exigido na decolagem e na aterrissagem, e outro em situações de perigo. Uma falha indica um trabalho mal feito, enquanto que uma falha crítica (11 ou 12 nos dados) é uma queda. Se o piloto for um Perito em Pilotagem (ou tiver NP7 ou mais), qualquer falha crítica demandará um segundo teste. O acidente somente ocorrerá se esta segunda jogada resultar em falha. Caso contrário terá sido por pouco.

Os testes de Pilotagem também podem ser usados para resolver combates aéreos.

Receba um redutor de -1 para uma aeronave não familiar de um tipo conhecido (exemplo: um helicóptero quando sua aeronave é um avião); -2 ou mais para uma aeronave em mau estado; - ou mais para más condições de vôo; -2 ou mais para uma aeronave de tipo não familiar (exemplo: um caça supersônico quando se está acostumado com monomotores). Naves com controles muito complexos (exemplo: ônibus espacial) ou naves primitivas (14-Bis) deveriam sempre impor redutores, mesmo para pilotos experientes.

A Especialização Gravidade Zero poderia conceder um bônus de +1 em testes para Pilotagem de espaçonaves e astronaves na maioria das campanhas de ficção científica.

● **Programação (Hab)** **varia***

[*é necessário também possuir Informática]

Esta é a habilidade de escrever e depurar programas de computador. Um sucesso em um teste de Programação (entre outras coisas) permitiria ao personagem descobrir um “bug” em um programa; descobrir qual o objetivo do programa a partir de uma listagem; resolver problemas relacionados com computadores ou programação de computadores e, tendo tempo suficiente, escrever programas novos. O tempo necessário varia muito. Receba um redutor de -2 (cumulativo) se estiver com pressa, ou um bônus de +2 se ele tiver tempo à vontade, ou ainda um outro redutor de -2 ou pior (cumulativo) se o programa for escrito numa linguagem desconhecida.

MEDICINA

Você sabe dizer que tipo de doença um paciente tem, como curá-la, e também pode fazer cirurgias. Quando alguém precisa de cuidados médicos, você pode providenciar.

● **Cirurgia (Hab)** **varia***

[*NP-2 em Veterinária; NP-4 com Fisiologia; NP-6 com Primeiros-Socorros]

Esta Especialização é usada quando alguém tenta operar um personagem para curar doenças, ferimentos ou disfunções do organismo. Um cirurgião pode, opcionalmente, se especializar em uma determinada parte do organismo.

Um sucesso em uma jogada de teste significará que a operação transcorreu sem complicações (recuperando também 2 PVs do paciente). Uma falha significa que o paciente sofreu algum dano (1d para amputações simples, 2d para tentativas mais complexas). Receba um redutor de -1 se o equipamento apropriado (no mínimo um Kit de Primeiros-Socorros) não estiver disponível; -1 para cirurgias na cabeça ou tórax; -2 para problemas não-diagnosticados; -1 ou pior se a área ou o equipamento não puderem ser devidamente limpos e esterilizados (sendo que todos os redutores apresentados são cumulativos).

● **Clínica [tipo] (Hab)** **NP-3***

[*NP-2 com Veterinária]

Esta é a habilidade profissional genérica de socorrer doentes, prescrever medicamentos e tratamentos, etc. Quando o Mestre exigir um teste do conhecimento médico geral, ele será feito contra esta Especialização. Um médico tem a opção de adotar um tipo de especialização em Clínica (traumatologia, odontologia, otorrinolaringologia, urologia, cardiologia, etc.).

Em cenários medievais ou antigos, a Clínica inclui a capacidade de encontrar ervas medicinais silvestres. Se você estiver em território conhecido (ou em sua Arena), um sucesso neste teste sempre indicará a descoberta de algum tipo de planta medicinal. Obviamente, alguém que tenha esta Especialização será também capaz de encontrar plantas comestíveis e identificar as venenosas (como na Especialização Venefício).

Em cenário modernos ou futurísticos, o conhecimento sobre drogas torna-se “cultura livresca”. Um médico desses cenários saberá bastante sobre elas, mas não será capaz de encontrar drogas úteis na natureza. Exceção: Se o médico tiver a Vantagem Perito em Naturalismo, ele poderá agir também como um médico “primitivo”. Receba um redutor de -2 para identificar uma droga sem os recursos de um laboratório; ou um bônus de +1 se o médico correr o risco de cheirar/experimentar a substância.

• Diagnose (Hab) **NP-3***
[*NP-2 em Veterinária]

Esta é a habilidade em dizer o que está errado com uma pessoa doente ou ferida, ou o que matou uma pessoa. Um sucesso em um teste de Diagnose trará alguma informação sobre o problema do paciente (limitado realisticamente ao conhecimento que se poderia obter com a tecnologia da época do cenário). Ela pode não determinar exatamente qual o problema (se o Mestre achar que a causa da doença está completamente além da experiência do médico, por exemplo), mas sempre trará pistas, determinará impossibilidades, etc. Receba um redutor de -2 para lesões internas ou -2 para o caso de uma doença rara. Note que o teste de Diagnose deverá ser exigido mesmo para casos óbvios, como ferimentos abertos e membros decepados.

• Fisiologia (Hab) **NP-3***
[*NP-2 com qualquer Especialização de Medicina]

Este é o estudo do corpo humano e suas funções. Um fisiologista sabe onde estão localizados e como funcionam os músculos, ossos e órgãos.

• Primeiros Socorros (Hab) **NP-2**

Esta é a habilidade de fazer um curativo rápido num ferimento no campo. Um sucesso em um teste de Primeiros-Socorros estancará uma hemorragia, neutralizará total ou parcialmente um veneno, fará respiração artificial em uma vítima de afogamento, etc. Caso o personagem esteja piorando de estado após chegar a 0 PVs (veja Testes de Morte), um sucesso em Primeiros-Socorros estabilizará o alvo. Se o problema for incomum, ele deverá ser antes identificado através da Diagnose.

• Psicologia (Hab) **NP-3**

Este é o estudo do comportamento. Um psicólogo lida com a mente humana (e possivelmente com outros tipos também). Um sucesso em um teste de Psicologia pode predizer, em termos gerais, o comportamento de um indivíduo ou grupo pequeno em uma situação definida, principalmente em uma situação de tensão, permitindo descobrir o motivo de certas atitudes do alvo, ou seja, um tipo de Insanidade, um Código de Honra, etc. O psicólogo também poderá, com um sucesso no teste, ajudar um paciente com Insano a superar a crise caso ele tenha falhado em seu teste. Receba um bônus de +1 se conhecer bem o paciente ou se o mesmo sofrer de um desvio comportamental bem conhecido.

SOBREVIVÊNCIA

Você consegue sobreviver em lugares selvagens. Sabe caçar, pescar, seguir pistas e encontrar comida e abrigo.

• Alpinismo (For ou Hab) **NP-2**

Veja *Alpinismo* em Esportes.

• Caça (Hab) **NP-2**

Veja *Rastreamento*, mais adiante.

• Captação (Hab) **NP-2**

Esta é a habilidade em encontrar, recuperar ou improvisar objetos úteis que outros não são capazes de localizar. Cada tentativa leva 1d+1 turnos. O Captador não rouba necessariamente sua ferramenta necessária — ele apenas a localiza (de algum modo) e depois o obtém pelos meios que forem necessários. Note que se o Captador encontrar alguma coisa que está "presa", ele deverá decidir sobre como tentará se apoderar dela, e talvez venha a ser necessário um teste de alguma outra Especialização. Os bônus ou redutores extras são definidos pelo Mestre dependendo da raridade do objeto procurado. Caso encontre o item que lhe sirva, receberá um bônus de +1 no teste da Especialização em que a ferramenta for necessária.

• Meteorologia (Hab) **NP-2**

Este é o estudo do clima e a possibilidade de predizê-lo. O Mestre sempre faz os testes de Meteorologia para o jogador. Um bom resultado significa que ele dirá a verdade, enquanto uma falha implicará em uma resposta aleatória ou uma mentira.

Em cenários de épocas medievais ou outras eras antigas, esta Especialização pode ser chamada "Sentido do Clima".

Em cenários modernos ou futurísticos, esta Especialização inclui a habilidade de ler instrumentos, interpretar informações fornecidas por satélites, etc. No entanto, um meteorologista oriundo de uma sociedade futurística é capaz de trabalhar sem seus instrumentos. Do contrário, ele não será um meteorologista e sim um "leitor" de instrumentos.

Um teste de Meteorologia servirá para fazer uma previsão de tempo para o dia seguinte. Devemos usar um redutor de -1 cumulativo para cada dia subsequente (-1 para o próximo dia, -2 para os próximos 2 dias, -3 para os próximos 3 dias...). Note que é necessário um teste para cada um dos dias. Uma previsão válida para 3 dias exige 3 testes: o primeiro para o dia seguinte e mais um para cada um dos subsequentes. Se houver uma falha em um dos dias, os seguintes não poderão ser bem sucedidos.

No caso de sucesso, o meteorologista saberá em termos gerais que tipo de clima esperar para qualquer área que ele esteja visitando ou de que tenha ouvido falar.

Dr. House: Diagnose

MacGyver: Captação

● Naturalismo (Hab) **NP-3**

Esta especialização compreende o conhecimento dos animais, das plantas e da natureza em suas várias formas. É o tipo de conhecimento que se esperaria de um bom professor de biologia do século XX ou de um ranger medieval. Um sucesso em um teste de Naturalismo permitirá a identificação de uma planta e sua aplicação, ou lhe dirá algo sobre um animal e seus hábitos. Receba um bônus de +1 se estiver em território conhecido (ou se for sua Arena); ou até -2 se estiver num ambiente muito estranho (ou em seu Terreno Desfavorável).

● Navegação (Hab) **NP-2**

Esta é a habilidade em saber qual a sua posição (na Terra e não no espaço) pelas estrelas, correntes oceânicas, etc. Um sucesso em um teste de Navegação dirá onde você está, no mar ou em terra. Receba um redutor de -1 se estiver em terra (não existem correntes marítimas para orientá-lo); -1 se estiver em uma parte totalmente nova do oceano (as correntes serão novidade para você); -2 se não tiver os instrumentos adequados, sejam eles bússola ou qualquer outro; -2 se o tempo estiver ruim e as estrelas escondidas; -2 em um mundo completamente novo (as estrelas são diferentes); +1 se tiver a Vantagem Senso de Direção.

● Pesca (Hab) **NP-2**

Esta é a habilidade em pegar um peixe (com uma rede, anzol e linha ou qualquer outro método usado pela sua cultura). Se você tiver o equipamento apropriado e peixes para serem apanhados, um sucesso em um teste de Pesca os trará a você. Quando não há material de pesca à disposição, pode-se improvisar. Receba um redutor de -1 ou pior, dependendo das circunstâncias, devido a um equipamento inadequado (fisgar um tubarão com um alfinete entortado é muito difícil).

● Rastreamento (Hab) **NP-2**

Esta é a habilidade em seguir o rastro deixado por um homem ou animal. Faça um teste de Rastreamento para achar uma pista e mais um a cada 1d+5 turnos (ou a critério do Mestre). Receba um redutor de -2 se a pista tiver mais de uma dia; -5 se tiver mais de uma semana; ou um bônus de +2 se estiver seguindo um homem; +5 se estiver seguindo um grupo de homens. O terreno também influi (-1 no deserto; -2 sobre terreno rochoso; -5 nas ruas de uma cidade. Faro Aguçado, Infravisão, Visão Aguçada ou Ver o Invisível concedem um bônus de +1 em testes de Rastreamento.

Esta Especialização é usada também se você desejar apagar seu rastro (lembre-se que seu tempo de viagem será dobrado se você estiver fazendo isto). Um sucesso em um teste de Rastreamento indica que você fez um trabalho bom o suficiente para que sua trilha não seja encontrada por ninguém a não ser alguém com esta Especialização. Se você estiver sendo seguido por um outro rastreador, o Mestre fará uma disputa entre o seu NP e o dele, usando os modificadores expostos acima. Pode ser feito um teste para cada quilômetro de viagem. Se em algum momento o rastreador perder uma disputa, ele terá perdido a pista.

Use sua Furtividade para perseguir um animal depois de ter encontrado sua pista no caso de uma caçada.

● Senso de Direção (Hab) **NP-1**

Você possui uma bússola no cérebro. Nunca se perde em qualquer tipo de labirinto, conjunto de túneis ou masmorras, sabendo, com um teste bem sucedido, sempre onde fica o Norte, facilitando assim achar uma saída do local.

Enquanto as Vantagens são qualidades e poderes extras que um personagem tem, as Desvantagens atrapalham sua vida. "E por que eu ia querer algo assim?" você pergunta. Primeiro, porque não existem heróis perfeitos ou sem problemas — ter defeitos faz seu personagem ficar mais parecido com um herói do cinema, Televisão, games ou HQ.

Acesso

A seguir temos uma lista de vantagens e desvantagens ligadas à Perícias/Especializações ou que sofreram alguma alteração em sua mecânica/funcionamento.

Aliado (1 ponto cada)

Você tem um companheiro com quem pode contar. Pode ser uma pessoa, animal ou mecha, à sua escolha.

O Aliado é um NPC que você controla, mas o mestre pode às vezes interferir nesse controle — por exemplo, quando acreditar que o Aliado faria ou não faria algo. Seu Aliado ajuda você, mas muitas vezes ele também pode precisar de sua ajuda.

Você pode construir o Aliado se quiser, mas o mestre dará a aprovação final. A pontuação do Aliado é um "nível" abaixo da sua. Por exemplo, se você é um Novato, seu Aliado é uma Pessoa Comum (feito com 4 pontos). Se você é um Lutador, o Aliado é um Novato (5 pontos), e assim por diante.

Se quiser um Aliado mais poderoso, ele custará mais caro: 1 ponto extra para cada ponto de personagem. Por exemplo, se você quer um Aliado Novato feito com 6 pontos em vez de 5, ele vai custar 2 pontos.

Um Aliado normalmente segue suas ordens sem reclamar. No entanto, você não pode obrigá-lo a fazer algo que ele não quer (como uma ação suicida) ou contra sua natureza (como enfrentar uma Fobia ou violar um Código de Honra).

Um Aliado não ganha Pontos de Experiência. Quando você evolui seu personagem, a pontuação total dele também aumenta proporcionalmente. Você não ganha PEs por vitórias de seu Aliado.

Aparência (variável)

Você tem liberdade para dar a seu personagem a aparência que desejar. Pode também escolher as cores do cabelo, da pele, etc. No entanto, certas aparências influenciam em certos aspectos.

Um personagem pode possuir apenas um tipo de Aparência (a não ser em casos de Forma Alternativa ou Insano: múltipla personalidade) e, os que não possuam nenhuma das Aparências listadas a seguir são considerados pessoas comuns, que se misturam facilmente à multidão.

Usar qualquer tipo de Aparência não gasta PMs.

• ***Aparência Agradável (1 ponto):*** você se veste bem e causa uma boa impressão a membros do mesmo sexo e é considerado atraente pelo sexo oposto. Você pode até mesmo liderar um número de pessoas igual à sua Habilidade. Ter Aparência Agradável também facilita o uso de certas Especializações, como Atuação, Sedução e outras que envolvam a aparência para conquistar a confiança de outras criaturas.

Os efeitos dessa Vantagem não se aplicam a pessoas que, por algum motivo, não gostam do personagem.

• ***Aparência Inofensiva (1 ponto):*** por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça muito pequeno, muito fraco, uma menininha segurando um pirulito... você escolhe o motivo.

Além de outros benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, possuir uma Aparência Inofensiva também ajuda em combate, pegando o oponente desprevenido (mas não surpreso ou Indefeso). Você sempre ganha um ataque extra antes do primeiro turno de um combate. O truque NÃO funciona com ninguém que já tenha

visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa!

Por não representar perigo, seu personagem recebe redutores em certos testes de Especializações (como Intimidação, Interrogatório, etc.).

• ***Aparência Monstruosa (-1 ponto):*** possuir este tipo de Aparência é uma DESVANTAGEM. Por algum motivo sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente normal; as pessoas terão antipatia, e até mesmo ficarão assustadas ou furiosas.

O motivo exato daquilo que torna você monstruoso pode variar. Qualquer coisa que possa ser facilmente disfarçada com roupas (olhos vermelhos, orelhas pontudas, uma cauda fina...) perante os estranhos NÃO conta como Monstruosa. Se você tem algum poder natural para disfarçar seu verdadeiro aspecto, isso também não é considerado uma Aparência Monstruosa.

Este tipo de Aparência também influencia em certas Especializações (como Interrogatório, Intimidação, Sedução, etc.). Porém os efeitos dessa Desvantagem não se aplicam a pessoas que, por algum motivo, já gostem do seu personagem.

Arena (1 ponto)

Você tem sua própria arena de lutas, ou sabe lutar melhor em certo tipo de terreno ou condição. Você ganha H+2 quando está em sua Arena, apenas em situações de combate. Vale lembrar que, quando alguém faz um desafio formal para um duelo, aquele que foi desafiado tem o direito de escolher o local do combate.

A Arena é escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do mestre. Eis algumas sugestões:

• ***Água:*** praia, barcos, chuva, superfície da água, embaixo d'água.

• ***Céu:*** combate aéreo; vale apenas quando seu oponente também está voando.

• ***Cidades:*** ruas, telhados, topo de prédios, aposentos, corredores, escadas...

• ***Ermos:*** desertos, florestas, montanhas, pântanos, planícies, geleiras...

• ***Subterrâneo:*** cavernas, masmorras, esgotos...

• ***Um único lugar do mundo:*** provavelmente sua base de operações e vizinhanças.

Genialidade (2 pontos)

Você é um gênio. Recebe um bônus de +1 no cálculo do NP de qualquer Especialização que possua e ainda por cima pode rolar 2d para testes de Especializações que não possua (normalmente rola-se 3d quando não se possui a Especialização a ser testada).

Com os recursos necessários, a critério do mestre, esta vantagem também permite feitos acima do nível técnico de seu mundo (como fabricar um motor a vapor em mundos medievais, ou consertar uma nave interestelar na época atual).

Inculto (0 a -1 ponto)

Alguns aventureiros podem ter grande poder de combate, mas são pouco espertos. Outros não são exatamente incultos - apenas nativos de outra cultura, e não conhecem bem a linguagem ou costumes locais.

Um personagem com esta Desvantagem pode sofrer os seguintes efeitos:

• ***Analfabetismo (0 pontos):*** o personagem não sabe ler ou escrever, ou tem muita dificuldade em fazê-lo.

• ***Primitivismo (-1 ponto):*** além dos efeitos descritos anteriormente, o personagem também não consegue se comunicar com outras pessoas (somente com grunhidos e gestos primitivos). Mas se você tem um Mestre, Patrono, Parceiro, Aliado, Protegido Indefeso ou outro personagem representado por uma Vantagem ou Desvantagem, ele será capaz de entendê-lo.

Note que em qualquer um dos casos, algumas Especializações se tornarão mais difíceis de serem testadas (redutor de -2 no NP, caso já não tenha sido mencionado um redutor similar na descrição da Especialização) ou simplesmente se tornarão impossíveis para o personagem.

Membros Elásticos (1 ponto)

Esta vantagem garante ao personagem juntas ultra-flexíveis, além de permitir que ele estique um membro (ou viole o espaço-tempo criando um portal extra-dimensional), ou todo o seu corpo, a uma distância igual, em m² ou alcance, ao dobro da quantidade de PMs gastos, ou seja, gastando 1PM o personagem conseguiria esticar 2m de distância ou ocupar +2m² do que seu normal (lembrando que essa medida é válida para o tamanho de um humano normal, sendo que essa distância pode aumentar ou diminuir de acordo com o tamanho do personagem ou criatura). A quantidade máxima de PMs que o personagem poderá gastar e, portanto, esticar, é igual ao dobro de seu valor de Resistência (um personagem com R2 poderia gastar até 4 PMs para esticar).

O personagem pode atacar à distância com socos, chutes ou uma arma de ataque corporal. Dessa forma, obviamente seus ataques serão baseados em Força (mesmo sendo à distância).

A velocidade máxima que você pode esticar é igual ao seu Movimento, ou seja, você poderia "esticar" de um ponto a outro ao invés de se movimentar (o herói poderia esticar por cima de um buraco e assim passar por ele, caso seu pulo não fosse suficiente).

Reed Richards: Membros Elásticos

Memória Expandida (2 pontos)

Você tem uma memória infalível. Pode lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos, e jamais esquece nada. Você também pode usar sua Memória Expandida para gravar novos conhecimentos: quando vê outra pessoa usar uma Especialização, pode aprendê-la e usá-la como se a tivesse. Você não pode manter mais de uma Especialização ao mesmo tempo - para aprender uma nova, primeiro é preciso apagar a anterior.

Personagens que tenham esta Vantagem também podem aprender novas magias com mais facilidade.

Multitarefa (3 pontos)

Se o personagem possui quatro ou mais braços (Membros Extras x2 ou mais), ele pode realizar mais ações parciais ao mesmo tempo, ou realizar melhor uma única tarefa pericial. O personagem poderia atacar com um ou dois braços enquanto usa um item mágico, recarrega uma arma ou até mesmo lança uma magia com os outros dois braços. A única restrição é que as ações devem ser diferentes, portanto não se pode atacar duas vezes, nem mesmo lançar duas magias, por exemplo.

Outra forma de uso desta vantagem é nos testes de perícias: o personagem recebe um bônus de +2 no NP quando realizar testes de Especializações que envolvam seus membros extras (um personagem com 4 braços poderia tocar uma melodia muito mais complexa num piano com sua Especialização em Instrumento Musical). Note que se usada desta forma, a vantagem Multitarefa não permite realizar dois testes de Especializações ao mesmo tempo, mas sim garantir uma maior chance de sucesso em um único teste.

Porém se o personagem estiver realizando mais de uma ação parcial ao mesmo tempo, ele não recebe os bônus de FD que normalmente são oferecidos pela Vantagem Membros Extras.

Perito (1 ponto)

Você é extremamente apto em alguma área pericial. Diferente de Genialidade, esta vantagem permite a você escolher duas Especializações QUE JÁ POSSUA e tornar-se perito nelas, tendo assim um bônus de NP+1 quando realizar testes com estas Especializações. Note que algumas Especializações garantem outros benefícios caso o personagem seja Perito nelas. Verifique a descrição da Especialização escolhida para maiores detalhes.

Essa vantagem pode ser comprada mais vezes, mas seus benefícios não se acumulam; a cada compra deve ser aplicado o bônus em outras Especializações.

Sentidos Especiais (1 ponto cada)

Você tem sentidos muito mais aguçados que os humanos normais. A lista a seguir apresenta os Sentidos Especiais possíveis ao custo de 1 ponto cada:

• ***Audição Aguçada:*** você pode ouvir sons muito baixos ou muito distantes.

• ***Faro Aguçado:*** você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.

• ***Infravisão:*** você pode ver o calor das coisas. Pode encontrar facilmente criaturas de sangue quente (seres humanos e muitos animais). Você também pode enxergar no escuro, mas apenas quando não há fontes de calor intenso por perto (chamas, grandes motores, disparos de armas de fogo...).

• ***Radar:*** você ver na escuridão total e também perceber tudo à sua volta, formas e objetos (mas não cores), mesmo de costas ou de olhos vendados.

• ***Tato Aguçado:*** o sentido pelo qual o seu personagem tem conhecimento da forma, temperatura, consistência, pressão, estado da superfície e peso dos objetos é amplamente aprimorado, possibilitando até "ler" uma tela de computador, somente captando com os dedos o calor emitido pelo fósforo da mesma.

• ***Visão Aguçada:*** você é equipado com visão microscópica (para ver coisas minúsculas) e telescópica (para ver a grandes distâncias).

• ***Ver o Invisível:*** você pode ver coisas invisíveis. A Vantagem e a magia Invisibilidade são inúteis contra você. Atenção: Radar, Infravisão e outros Sentidos Especiais NÃO servem para ver coisas invisíveis.

• ***Visão de Raios-X:*** você pode ver através de portas e paredes, exceto aquelas feitas de chumbo, ou outros materiais muito densos ou mágicos.

Algumas criaturas têm Sentidos Especiais sem possuir necessariamente a Vantagem, nem gastar pontos.

Batman: Perito

Senso de Direção*

*Esta vantagem foi transformada em uma Especialização do grupo de Sobrevivência.

Telepatia (1 ponto)

Esta vantagem tem as seguintes utilizações:

• ***Ler pensamentos:*** você recebe NP+2 em testes de especializações para obter informações de outra pessoa (Interrogatório, Intimidação, Lábia, Sedução, etc.), caso esse bônus (ou similar) não tenha sido mencionado na descrição da Especialização.

• ***Analisar poder de combate:*** você descobre todas as Características, vantagens e desvantagens de uma criatura.

• ***Revelar tesouro:*** você descobre se uma criatura carrega itens valiosos.

• ***Prever movimentos:*** você adivinha os próximos passos do adversário, recebendo +1 em sua iniciativa e esquivas contra ele até o fim do combate.

Cada utilização de Telepatia gasta 2 PMs. Usar Telepatia conta como uma ação livre, mas você não pode fazê-lo mais de uma vez por turno. Você só pode tentar ler a mente de alguém que consiga ver.

Telepatia só funciona com criaturas vivas, e não afeta um alvo que tenha Resistência superior à sua Habilidade.

Usar Armas*

*Esta vantagem foi transformada na Especialização "Armas" do grupo de Combate.

Usar Armaduras*

*Esta vantagem foi transformada na Especialização "Armaduras" do grupo de Combate.

EXEMPLO DE PERSONAGEM

Características

Característica	Valor	MOD
FOR	2	
HAB	4	
ARM	0	
RES	2	
PDF	0	

Nome: *Angus "Mac" MacGyver* · Sexo: *M* · Jogador: · Pontos: *12*

Kit: · Altura: *1,87m* · Peso: *85Kg* · Divindade:

PVs: *10* · PMs: *10*

DANO FOR:

DANO PDF:

INIC: *+4* · MOV: *9m*

FA= *1d+6* (*2* + *4* + *1d* +)

MUNIÇÃO: ooooo.oooooo.oooooo.oooooo.oooooo.oooooo

FA= (+ + +)

MUNIÇÃO: ooooo.oooooo.oooooo.oooooo.oooooo.oooooo

FD= *1d+4* (*0* + *4* + *1d* +)

Vant. & Desvant.

Vantagem/Desvantagem	Pontos
Ponto Fraco (não usa armas)	*-1*
Pacifismo	*-2*
*Perito***	*2*
Humano	*0*
Insano: Intolerante (armas)	*-1*
Recursos: Classe Média	*2*
Patrono (Fundação Phoenix)	*2*
Código de Honra (herói)	*-1*

Perícias & Especializações

Perícia	NP	Especialização	NP	Especialização	NP
ANIMAIS					
ARTES		*Atuação*	*9*		
CIÊNCIAS					
COMBATE					
CRIME/INVESTIG.		*Furtividade*	*9*	*Disfarce*	*9*
ESPORTE		*Hóquei*	*9*		
IDIOMAS					
MANIPULAÇÃO					
MÁQUINAS: *Mecânica***	*10*	*Informática***	*10*	*Condução***	*10*
		Engenharia	*9*		
MEDICINA					
SOBREVIVÊNCIA		*Captação***	*10*	*Rastrear*	*9*

Agente a serviço da Fundação Phoenix, MacGyver teve atuação importante durante a Guerra Fria – especialmente na Alemanha Oriental, onde realizou numerosas operações de resgate.

A maior peculiaridade de MacGyver é que ele nunca usa armas. Quando criança, viu um amigo morrer em um acidente com um revólver. Desde então, embora não tenha exatamente medo de armas, jamais pensaria em usar uma delas – exceto, talvez, como ferramenta. Também não é bom em combate desarmado. MacGyver consegue, contudo, compensar essas deficiências com uma criatividade e raciocínio espantosos. Verdadeiro artista das fugas, pode escapar de celas e armadilhas apenas usando clipes de papel, produtos de limpeza e outros objetos que encontra pelo caminho.

MacGyver muitas vezes age sob disfarce. Seu alter-ego mais frequente é Dexter, um "nerd" de computador; de voz analasada, desajeitado e mal vestido, é perfeito para evitar suspeitas. Ocasionalmente MacGyver também pode ser visto atacando com jogador de hóquei sobre o gelo, piloto de corridas e ativista ecológico. Ele detesta seu primeiro nome, fazendo o possível para evitá-lo: Angus!

Poderes concedidos

Inventário

Item	Peso	Item	Peso
Canivete suíço			

Dinheiro

Ouro

Prata

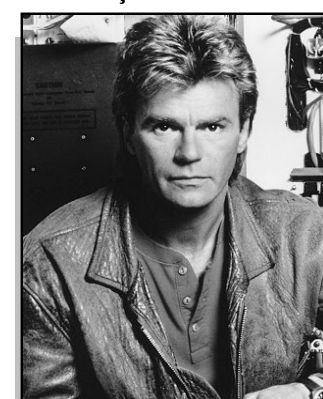
Cobre

Gemas/Outros

Ilustração

Experiência

PTs: OOOOOOOOOO

PEs: □□□□□□□□□□

Olá a todos.

Como muita gente sabe, eu não tenho Orkut e não participo de listas e fóruns. É uma escolha pessoal, tenho direito à privacidade. Assim, esta mensagem será (foi?) postada pelo camarada Doutor Careca.

Estou ouvindo dizer, que existe certa aclamação pública (?!) para que 3D&T seja considerado Licença Aberta. Também ouvi dizer que certo ex-editor alega, que eu teria proibido a presença do jogo na Dragão Brasil.

Mentira.

É verdade que nós, autores de Tormenta, não aceitamos sua presença na DB após nossa saída da editora. A razão: Tormenta agora pertence à Editora Jambô. Que, diferente da antiga editora, sempre honrou seus compromissos contratuais e tem sido a casa perfeita para Tormenta D20.

Mas nenhuma outra editora publica 3D&T. Então, não havia (e ainda não há) qualquer razão para proibir sua presença na atual DB.

É verdade (eu já disse isso antes, e repito) que a Editora Talismã continua comercializando produtos 3D&T, sem minha autorização e sem acertos de direitos autorais de 3D&T. Mas essa é uma questão judicial a ser resolvida entre eu, e a empresa.

Eu nunca proibi ninguém de publicar ou trabalhar com 3D&T. Não inventei esse jogo para ficar rico. Inventei para que mais pessoas joguem RPG. Proibir que seja usado, seria burrice.

Se 3D&T foi removido das páginas da DB, não foi a pedido meu. Foi por pura decisão pessoal de seu ex-editor – que, aliás, nunca mostrou nenhuma prova da tal “proibição”. Ninguém nunca será capaz de apontar em nenhuma entrevista, fórum ou mensagem de e-mail, qualquer declaração minha nesse sentido.

Sobre a liberação como Open Game, às vezes vejo mensagens de fãs pedindo que 3D&T seja Licença Aberta. Eu nunca entendi direito a razão: sempre existiram net-books, sempre existiram adaptações não-oficiais na Internet. Eu nunca me queixei disso.

Tornar 3D&T uma Licença Aberta mudaria apenas uma coisa: outros autores e empresas poderiam publicar e vender livros de 3D&T sem pagamentos de direitos autorais a seu autor. Ora, isso JÁ ESTÁ acontecendo, a própria Talismã vende Manuais 3D&T sem prestar contas ao autor. Não tenho nada a ganhar proibindo 3D&T, nem nada a perder liberando-o.

Sendo assim...

Eu, Marcelo Cassaro, autor do jogo 3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição, autorizo a liberação de suas regras (mas não personagens e ambientações) como conteúdo Open Game.

Pronto. Melhor assim?

Abraço a todos.

Cassaro

ÍNDICE REMISSIVO

CONHECIMENTO É PODER!

O Manual de Perícias contém informações para alimentar os personagens com conhecimentos, proporcionando diversas maneiras de resolver seus desafios durante as sessões do RPG S3D&T.

Aqui você vai encontrar:

* Lista de Grupos de Perícias e suas Especializações;

* Novas Especializações relacionadas à Combate;

* Novas regras para Testes de Perícias;

* Vantagens e Desvantagens revisadas;

* Nova Ficha de Personagem.

ATENÇÃO: você irá precisar do Super Manual 3D&T Turbo e Super 3D&T Booster para usar este livro.